



INTRODUCTIE → INTRO

Verbreek de vloek of blijf een dolende geest in de eeuwige 24-uurscyclus!

Begin om 7 uur 's ochtends en speel je door de uren van de dag. In elke beurt speel je een **uurkaart** (bewegingskaart) en verplaatst je je pion dichter naar **midnacht**.

MAAR PAS OP:

Jouw kaart kan ook een medespeler vooruit helpen als de kleur overeenkomt!

Mis je middernacht, dan moet je de volgende 24 uur opnieuw beleven!

Maar één slimme zet kan alles veranderen.

→ Dus geef niet te snel op!

Break the curse or remain a wandering spirit trapped in an endless 24-hour cycle!

Start at 07:00 and play your way through the hours of the day. On each turn, you play an **Hour Card** (movement card) and move your playing piece closer to **midnight**.

BUT BEWARE:

Your cards can also advance the colour of another player.

If you miss midnight, you must relive the next 24 hours all over again!

Yet one clever move can change everything.

→ so don't give up too soon!

DOEL GOAL

Breng je speelstuk precies op middernacht (24.00 uur)

Move your figure to land exactly on midnight (24:00).

MATERIAAL COMPONENTS

98 speelkaarten, bestaande uit:

98 playing cards, consisting of:



12 Tijdkaarten
12 Time of Day cards



60 uurkaarten
60 Hour cards



2 x 5 geesten met vaardigheden
2 x 5 Ghosts with abilities



8 speciale acties
8 Special Actions



7 Energiekaarten
7 Booster cards



1 Middernachtsfeest
1 Midnight Party



5 speelstukken – 5 Player figures

SPELMODUS GAME MODES



2 spelers (Duel): Elke speler kiest 2 speelstukken. Het vijfde speelstuk wordt ook geplaatst en fungeert als de "Doler".

3 spelers (Individueel): Elke speler kiest 1 speelstuk. De 2 overgebleven speelstukken worden als "Dolers" geplaatst.

4 spelers (Individueel of teamspel): Elke speler kiest 1 speelstuk. Het overgebleven stuk wordt als "Doler" geplaatst.

5 spelers (Individueel): Elke speler kiest 1 speelstuk.

6 spelers (Teamspel): Speel met 3 teams van elk 2 spelers met één kleur per team. De overige twee speelstukken worden als Doler geplaatst.



2 Players (Duel): Each player chooses 2 figures. The fifth figure is also placed on the board; it is the 'wanderer'.

3 Players (Individual): Each player chooses 1 figure. The 2 remaining figures are placed as 'wanderers'.

4 Players (Individual or Team Play): Each player chooses 1 figure. The remaining figure is placed as the 'wanderer'.

5 Players (Individual): Each player chooses 1 figure.

6 Players (Team Play): Play with 3 teams, each consisting of 2 players, with one colour per team. The remaining figures are set up as 'wanderers'.

SPEL OPBOUW

1

Leg de **12 tijdkaarten** in een cirkel in het midden van de tafel, zodat ze samen een ronde 24-uursklok vormen.

2

Kies elk een **geestkaart** in je kleur en het bijbehorende speelstuk. Spelers van hetzelfde team zitten tegenover elkaar, met steeds een tegenstander ertussen.

3

Plaats alle **speelstukken (+Dolers)** op **7 uur** – de startpositie van jullie "dagelijkse routine".

4

Leg de 8 kaarten met **speciale acties** gedekt onder **1 uur**, en de **energiekaarten** boven **24 uur** (middernacht).

5

Elke speler krijgt **5 willekeurige uurkaarten**. De overige kaarten worden als gedekte trekstapel in het midden gelegd.

VOORBEELD 3 SPELERS SETUP FOR 3 PLAYERS

Geestkaart
Ghost card



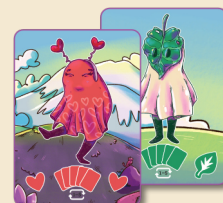
Middernachtsfeest

Plaats voor speelstukken die 24 uur hebben bereikt

Midnight Party

Space for figures that have reached 24:00

Energiekaart
Booster card



Dolers

(De overgebleven geestenkleuren)

Wanderer

(the remaining ghost colours)

Speciale acties
Special actions

Trekstapel
uurkaarten
Hour cards
Draw pile

Aflegstapel
Discard pile

Startpositie 7 uur

Wie vandaag als eerste wakker was, is de startspeler.

Starting position: 07:00

The player who woke up first today is the starting player.

🇳🇱 SPELVERLOOP

- 1 Speel een uurkaart uit je hand en leg deze open op de aflegstapel in het midden van de klok.
- 2 Verplaats de twee speelstukken in de aangegeven kleuren op de klok met het aantal stappen dat op de kaart staat.
- 3 Trek een nieuwe kaart van de trekstapel. De volgende speler met de klok mee is aan de beurt.

Speciale kaarten spelen:
In stap 1 kun je speciale acties en energiekaarten tegelijk met de uurkaart spelen. Leg de speciale kaarten op aparte stapels.

Geestvaardigheid gebruiken:
In plaats van een uurkaart te spelen, kun je jouw vaardigheid inzetten: Ruil 1 tot 5 kaarten om met evenveel nieuwe kaarten van de stapel. Bepaal vooraf hoeveel kaarten je wilt ruilen. Je beurt is dan voorbij. Draai je geestkaart om.

Trekstapel op?
Is de stapel leeg, dan wordt er géén nieuwe stapel gevormd. Speel het spel uit met de kaarten die je nog in je hand hebt.

🇳🇱 EINDE VAN HET SPEL

2 spelers (Duel): 4 spelers (Teamspel):	Een speler of team wint een ronde wanneer beide speelstukken middernacht (24:00) precies bereiken (dit hoeft niet gelijktijdig te zijn). Wie als eerste drie rondes wint, wint het spel.
3, 4 en 5 spelers (Individueel):	Als één speelstuk exact op middernacht landt, eindigt de ronde en worden er punten toegekend (zie Puntentelling). De eerste speler of het eerste team dat 24 punten of meer behaalt, wint het spel.
6 spelers (Teamspel):	Als één speelstuk van een team middernacht bereikt, wint dat team de ronde. Het team dat als eerste drie rondes wint, wint het spel.

LET OP: Als de trekstapel leeg is en alle handkaarten zijn gespeeld, wint de speler of het team wiens speelstuk het dichtst bij 24:00 staat de ronde.

Opmerking voor teammodus: Alleen in dit specifieke geval is het voldoende dat één speelstuk 24:00 bereikt of er het dichtst bij staat.

🇳🇱 Puntentelling (Individuele modus, 3–5 spelers):

Bereikt een pion 24 uur, dan worden alle speelstukken (met uitzondering van die op 12 uur) naar de buitenste rand verplaatst.

Hoe meer uren jouw pion – met de klok mee – vóór de laatste pion staat, des te meer punten je krijgt.

Voorbeeld: Rood beëindigt de ronde. Blauw en Groen staan op ochtendposities tussen 1 en 11 uur en worden verplaatst naar de buitenste cirkel op respectievelijk 16 en 19 uur. Paars blijft op 20 uur. Geel is de Doler en telt niet mee voor de puntentelling. Het verschil tussen Rood en Groen is 8 uur – Rood krijgt dus 8 punten. Paars krijgt 4 punten, Blauw 3 en Groen 0 punten.

Doler: Als de Doler op de laatste positie staat, dient zijn positie als basis voor de puntentelling.

Troostprijs: De speler met de laagste score mag de volgende ronde beginnen met een speciale actiekaart op hand.



🇬🇧 GAMEPLAY

- 1 Play one Hour card from your hand and place it face up on the discard pile in the centre of the clock.
- 2 Move the two figures of the corresponding colours forward on the clock by the value shown.
- 3 Draw one new card from the draw pile. The next player clockwise takes their turn.

Playing Special Cards
In step 1, you may play Special Action cards and one Booster card together with your Hour card. Place the special cards on separate discard piles.

Using a Ghost Ability
Instead of playing an Hour card, you may use your ghost's ability: Exchange 1 to 5 cards from your hand with new cards from the draw pile. Your turn then ends. Flip your Ghost card over.

Empty Draw Pile?
If the draw pile is empty, no new pile is shuffled. Continue playing the game using your remaining hand cards until the end.

🇬🇧 END OF GAME

2 Players (Duel): 4 Players (Team Play):	A player or team wins a round when both of their figures reach midnight (24:00). This does not have to happen at the same time. The first player or team to win three rounds wins the game.
3, 4 and 5 Players (Individual):	If a figure reaches exactly midnight (24:00), the round ends immediately and points are awarded (see Scoring). The first player or team to collect 24 points or more wins.
6 Players (Team Play):	If a team figure lands on midnight, the round is won. The team that wins three rounds first wins the game.

IMPORTANT: If the draw pile is empty and all hand cards have been played, the player or team whose figure is closest to 24:00 wins.

Note for the team variant: Only in this special case is it sufficient for one figure to reach 24:00 or be the closest to it.

🇬🇧 Scoring (Individual Mode, 3–5 Players)

When a figure reaches 24:00, all figures are moved to the outer ring (with the exception of figures on 12:00).

The more hours your figure is ahead of the last figure – clockwise – the more points you score.

Example: Red ends the round. Blue and Green are on morning positions between 01:00 and 11:00 and are moved to the outer ring at 16:00 and 19:00 respectively. Purple remains at 20:00. Yellow is the Wanderer and does not take part in scoring. The distance between Red and Green is 8 hours, so Red scores 8 points. Purple scores 4 points, Blue 3 points, and Green 0 points.

Wanderer: If the Wanderer occupies the last position, this position is used as the reference point for scoring.

Consolation Prize: The player with the lowest score may start the next round with one Special Action card in hand.

🇳🇱 DE KAARTEN THE CARDS 🇬🇧

Geestkaarten:
De kaarten tonen de spelerskleur van je speelstuk en hebben twee zijden: één met speciale vaardigheid (actieve zijde) en één zonder. Je begint het spel **met de actieve kant zichtbaar**. Tijdens je beurt kun je deze vaardigheid gebruiken om 1 tot 5 handkaarten af te leggen evenveel en nieuwe kaarten te trekken. Bepaal vooraf hoeveel kaarten je wilt ruilen. **Speciale actiekaarten worden niet geruild.** Draai je geestkaart na gebruik om naar de niet-actieve kant.



Ghost Cards:
The cards show the colour of your figure and have two sides: one side with a special ability, and one without. You start the game **with the ability side facing up**. During your turn, you can use this ability to discard 1–5 cards from your hand and draw new ones. Decide beforehand how many cards you want to exchange. **Special Action cards cannot be exchanged.** After using the ability, flip your Ghost card to the other side.

Uurkaarten:
Elke uurkaart bevat in totaal 7 uur, waarmee je geesten kunt verplaatsen. De kaarten zijn altijd verdeeld in twee kleuren, die aangeven welke geesten bewogen mogen worden. Wie een uurkaart speelt, beslist welke kleur (speelstuk) eerst wordt verplaatst en welke daarna.



🕒 5/17 - 6/18 - 7/19 uur:
Als een speelstuk (**ook van een tegenstander**) precies op een van deze kaarten landt, mag de speler zijn geestvaardigheid verversen, oftewel: de kaart terugdraaien naar de actieve kant met de speciale vaardigheid.



⚡ Energiekaarten:
Je ontvangt energiekaarten door een **doler op of over 24:00** te bewegen. Met energiekaarten kun je de waarde van een uurkaart versterken door beide kaarten tegelijk te spelen. Kies hoe je beide energie-uren toepast op je gespeelde urenkaart. Maar: slechts één energiekaart per beurt! **LET OP:** Een energiekaart is een bewegingskaart en telt dus mee voor de handkaartenlimiet van 5 kaarten.



⚡ Booster cards:
You gain Booster cards by moving a Wanderer **to or past 24:00**. Booster cards allow you to enhance the values on an Hour card if played simultaneously. You decide which colour gets which enhancement, but only once per turn. **IMPORTANT:** A Booster card is considered a movement card and counts toward your hand limit of 5 cards.

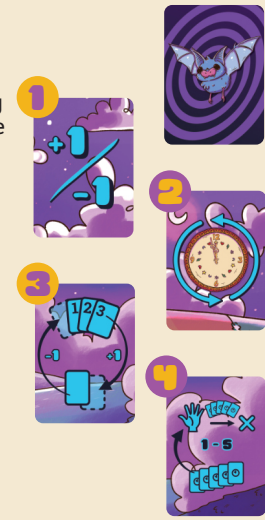
🦋 1 uur 's nachts (Speciale acties ontvangen):
Als een speelstuk (**ook van een tegenstander**) op 1 uur (**niet 13 uur!**) landt of eroverheen gaat, krijgt de speler een speciale actiekaart van de trekstapel en voegt deze toe aan zijn handkaarten. Speciale acties tellen niet mee voor de limiet van vijf uurkaarten.



🦋 01:00 (Special Actions):
If a figure (**including opponents**) lands on or passes 01:00 (**not 13:00**), its player draws one Special Action card from the face-down pile and adds it to their hand. Special Action cards do not count toward the hand limit of five Hour cards.

Speciale Acties
Deze kaarten worden gespeeld in combinatie met een Uurkaart en tellen niet mee voor je handlimiet. Je mag meerdere Speciale Acties in één beurt combineren, zolang ze met dezelfde Uurkaart gespeeld worden. Niet gespeelde kaarten worden aan het einde van een ronde afgelegd.

- 1 **Tijdsprong**
Voeg 1 stap toe aan één getal op je Uurkaart en trek 1 stap af van het andere getal.
- 2 **Déjà Vu**
Beweeg achteruit met beide getallen van je Uurkaart.
- 3 **Recycle**
Bekijk de bovenste 3 Uurkaarten van de aflegstapel en verwissel 1 kaart uit je hand met een van deze kaarten.
- 4 **Slechte Hand**
Ruil 1 tot 5 kaarten uit je hand met 1 tot 5 kaarten van de trekstapel.



- Special Actions**
These cards are played in combination with an Hour card and do not count toward your hand limit. You may combine multiple Special Action cards with the same Hour card in a turn. Unused Special Action cards are discarded at the end of a round.
- 1 **Time Jump**
Add 1 step to one number on an Hour card and subtract 1 step from the other.
 - 2 **Déjà-vu**
Move both numbers on the Hour card backwards.
 - 3 **Recycle**
Look at the top 3 cards of the discard pile. Exchange 1 of them with a card from your hand.
 - 4 **Bad Hand**
Exchange 1–5 cards from your hand with 1–5 cards from the draw pile.